Toluca de Lerdo, México; a 18 de Octubre del 2022.

**DIPUTADO ENRIQUE EDGARDO JACOB ROCHA**

**PRESIDENTE DE LA DIRECTIVA**

**DE LA SEXAGÉSIMA PRIMERA LEGISLATURA DEL ESTADO DE MÉXICO**

**PRESENTE.**

En ejercicio de las atribuciones que me confieren los artículos 51 fracción II y 61 fracción I de la Constitución Política del Estado Libre y Soberano de México y artículo 28 fracción I de la Ley Orgánica del Poder Legislativo del Estado Libre y Soberano de México; por su digno conducto, **el suscrito Diputado Sergio García Sosa a nombre del Grupo Parlamentario del Partido del Trabajo**, someto a la elevada consideración de esta Asamblea, la presente Iniciativa con proyecto de decreto por el que se reforma la fracción VIII del artículo 38 de la Ley Orgánica de la Administración Pública del Estado de México, de conformidad con la siguiente:

**EXPOSICIÓN DE MOTIVOS.**

De acuerdo con la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), las industrias creativas son consideradas como aquellas que combinan la creación, la producción y la comercialización de contenidos creativos que sean tangibles y de la naturaleza cultural. Asimismo, para dicho Organismo, las Industrias creativas, por su dimensión internacional, resultan ser un elemento determinante para el futuro en lo que se refiere a libertad de expresión, diversidad cultural y desarrollo económico.dimensionar que en esta compleja problemática hace falta mucho camino por recorrer y grandes retos por cumplir.

En México de acuerdo con la Cuenta Satélite de la Cultura de México 2017, del Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) el PIB de las actividades vinculadas con el sector de la cultura en dicho año ascendió a 661 mil 505 millones de pesos, lo que representó el 3.2% del PIB del país.

En el mismo año, las actividades vinculadas con el sector de la cultura generaron empleos equivalentes a 1 millón 384 mil 161 puestos de trabajo, que representaron el 3.2% de la ocupación total del país.

Por su parte, el Instituto Mexicano para la Competitividad (IMCO) en su estudio “Industrias creativas y obra protegida” del año 2020, estima que en México cerca de 7% del PIB provino de las industrias creativas en los últimos 10 años y que ésta ha crecido a una tasa de 0.18%, misma que se encuentra por debajo de la tasa de crecimiento promedio del país.

En ese tenor, la propia Secretaría de Cultura del Gobierno Federal ha señalado que México se ha convertido en el mayor exportador de bienes creativos en la región latinoamericana, refiriendo además que:

* Se Cuenta con empresas competitivas globalmente en videojuegos, animación y efectos visuales.
* Tiene el mayor número de empresas para desarrollo de videojuegos, después de Brasil.
* Representa el mayor mercado de la región para la industria de videojuegos.
* Es 36% más competitivo que Estados Unidos en los costos para desarrollar entretenimiento digital.

Con lo que respecta al Estado de México, según datos de ProMéxico, la entidad mexiquense es la segunda entidad a nivel nacional que concentra el mayor número de unidades económicas respecto del sector de industrias creativas, solo por debajo de la Ciudad de México, pues concentra a 1 mil 703 unidades económicas.

De igual forma la entidad mexiquense es la segunda entidad a nivel nacional donde hay mayor inversión extranjera en las industrias creativas, la cual represento en el año 2020 poco más de 48.7 millones de dólares. Mismo lugar ocupa a nivel nacional en el numero de egresados de Licenciaturas en programas relacionados con las Artes y cultura.

Dichos datos hacen constar que la entidad mexiquense cuenta con un gran capital humano ampliamente calificado en el sector creativo y cultural, además de contar con la infraestructura y lugares necesarios para impulsar el desarrollo de las Industrias Creativas y hacer de dicho sector un eje estratégico en beneficio de las y los mexiquenses.

Por lo tanto las industrias creativas muestran una tendencia de crecimiento en el tema económico; los indicadores esbozan gran parte de la realidad en el mundo laboral. En nuestra entidad, existen pocas opciones de desarrollo para los profesionistas de estas carreras, hay altos índices de desempleo y preocupan las pocas áreas de oportunidad del ejercicio profesional, es decir, que los egresados de carreras de la industria creativa tienen pocas posibilidades de trabajar en algún empleo relacionado directamente con sus estudios. Además, parece que la etapa productiva de estas industrias es muy corta y los salarios son bajos. De igual forma se tiene poco conocimiento y sobre incentivos que permitan el desarrollo y reconocimiento de las industrias creativas.

Derivado de lo anterior y de la importancia social, económica y cultural que revistan a las industrias creativas, la presente iniciativa tiene por objetivo establecer como atribución de la Secretaría de Cultura del Gobierno del Estado de México el Impulsar la generación, desarrollo, fomento y protección de las industrias creativas y culturales en la entidad.

Con la presente propuesta se busca que la Secretaría de Cultura de la entidad mexiquense implemente acciones para atender las nuevas formas culturales que surgen a raíz de los cambios tecnológicos, económicos, sociales y antropológicos que vivimos en hoy en día.

**ATENTAMENTE**

**DIPUTADO SERGIO GARCÍA SOSA**

**PROPONENTE**

**PROYECTO DE DECRETO**

**DECRETO NÚMERO**

**LA H. LXI LEGISLATURA DEL ESTADO LIBRE Y**

**SOBERANO DE MÉXICO**

**DECRETA:**

**ARTÍCULO PRIMERO.-** Se reforma la fracción VIII del artículo 38 de la Ley Orgánica de la Administración Pública del Estado de México, para quedar como sigue:

**Artículo 38.-** La Secretaría de Cultura y Turismo tiene las siguientes atribuciones:

I al VII. ...

**VIII.** Organizar y fomentar la producción artesanal en el Estado, vigilando que su comercialización se haga en términos ventajosos para los artesanos, así como estimular la producción artística y cultural, de manera individual y colectiva; **de igual manera impulsará y promoverá la generación, desarrollo, fomento y protección de las industrias creativas y culturales del estado.**

IX al XXXIV. ...

**TRANSITORIOS.**

PRIMERO. Publíquese el presente Decreto en el periódico oficial "Gaceta del Gobierno".

SEGUNDO. El presente Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el periódico oficial "Gaceta del Gobierno".

Dado en el Palacio del Poder Legislativo de la ciudad de Toluca de Lerdo, capital del Estado de México, a los 18 días del mes de Octubre del año 2022.

**ATENTAMENTE**

**DIPUTADO SERGIO GARCÍA SOSA**

**PROPONENTE**